

306
459 ПРАВИЛА
БИЛІАРДНОЙ ИГРЫ,

СОДЕРЖАЩІЯ

ПОКАЗАНИЕ ВСѢХЪ ФРАНЦУЗСКИХЪ

ПАРТІЙ

И

ПАРТІИ КЕГЛЕЙ СЪ КАЗИНОМЪ

ПО УПОТРЕБЛЕНІЮ

Миланскому и Болонскому,

также точное и ясное наставленіе объ испол-
неніи сей игры.

СЪ ФИГУРАМИ.

ПЕРЕВОДЪ СЪ ФРАНЦУЗСКАГО.

МОСКВА,

ВЪ ТИПОГРАФІИ АВГУСТА СЕМЕНА,
при Императорской Мед.-Хирургич. Академіи.
1826.

85
9

Печатающъ позволяется съ шѣмъ, что-
бы по напечатаніи, до выпуска въ пу-
блику, представлены были въ Ценсур-
ный Комитетъ: одинъ экземпляръ
сей книги для Ценсурнаго Комитета,
другой для Департамента Народнаго
Просвѣщенія, два экземпляра для ИМПЕ-
РАТОРСКОЙ публичной библіотеки и
одинъ для ИМПЕРАТОРСКОЙ Академіи
Наукъ. Генваря 18 дня 1826 года. Книгу
сію разсматривалъ Адъюнктъ, Коллеж-
скій Совѣтникъ и Кавалеръ

ГАВРИЛО МЯГКОВЪ.



10827-62

ВВЕДЕНІЕ.



Всѣ или почти всѣ играютъ на
билиардѣ и не смотря на сіе, еще
не было издано точныхъ правилъ
для билиардной игры. Тѣ, копо-
рыя несвойственно названы акаде-
мическими, (*) были составлены
учителями игры въ мячъ, содер-
жавшими сначала билиарды какъ
дополненіе къ игрѣ сей. Господа
сіи не зная билиарда и, не предви-
дя слѣдственно всѣхъ случаевъ, да-

(*) Academie Universelle des jeux.

же самыхъ обыкновенныхъ , постановили такія правила , которыми опзывались ихъ неопытно-стію ; безъ сомнѣнія , правила сіи были оспавляемы по мѣрѣ шого , какъ игра сія дѣлалась болѣе и болѣе извѣсною. Съ сего времени получили они нѣкоторые , весьма недоспапочныя улучшения , попому что они не имѣютъ разнообразныхъ постановленій , проповорѣчаютъ часпо другъ другу и умалчиваютъ о многихъ случаяхъ часпо встрѣчающихся , для которыхъ необходимы правила постоянныя и почныя. Онѣ еще болѣе недоспапочны въ провинціяхъ , гдѣ каждый городъ , а иногда каждый

билиардъ имѣетъ свои особенныя постановленія. Отсюда происходятъ всѣ проповорѣчія , которыми пользуются недовѣрчивость и плутовство.

Извѣстно , что со времени учипелей игры въ мячъ , билиардъ очень усовершенствованъ , ибо теперь вообще играютъ и болѣе и лучше. Игра сія , сдѣлавшаяся одною изъ главнѣйшихъ увеселеній во всѣхъ обществахъ , представляетъ обильный источникъ оныхъ , особенно въ деревнѣ ; ибо въ ней соединяются многія выгоды : она пріятна и занимательна какъ для игроковъ , такъ и для зрителей ; сверхъ шого здорова для первыхъ ,

доспавляя имъ умѣренное движеніе, споль необходимое всѣмъ людямъ. Биліардъ развиваетъ пріятности и ловкости, занимаетъ воображеніе, пребуетъ сужденія для дѣйствій шара и особенно для дѣйствій необыкновенныхъ и соображенія двойныхъ ударовъ. Первѣйшее знаніе въ игрѣ сей состоитъ въ правильномъ сужденіи о томъ пущи, который долженъ перебѣжать собственнй шаръ игрока. Совершенство ударовъ, изъ которыхъ каждый представляетъ геометрическую фигуру, занимаетъ умъ, рѣшеніе котораго должно быть скоро, ибо надобно, такъ сказать, сообщить рукѣ его впечат-

плѣніе для того, чтобы ударъ сдѣланъ былъ съ точностію, нужною для произведенія дѣйствія предположеннаго умомъ: не возможно получить желаемого успѣха безъ совершеннаго согласія между мыслию, глазомъ и рукою. Наконецъ можно играть на биліардѣ у себя съ дамами, попомучно игра сія допускаетъ всѣ пріятности, не пребуя при томъ усилій; слѣдовательно она доспавляетъ двойное наслажденіе, не лишая насъ общества женскаго пола въ такомъ увеселеніи, въ которомъ иногда онѣ не принимаютъ никакого участія. Дамы одушевляють все: ихъ опспуспіе превращаетъ наилуч-

Правила хороши только тогда, когда просты, вразумительны и точны, ибо исполненіе оныхъ въ семь случаѣ легко. И такъ для до-спавленія имъ желаемыхъ свойствъ надобно сдѣлать ихъ болѣе общими. Чѣмбы выполнить цѣль сію, необходимо уничтожить многія погрѣшности, введенныя ошибкою или недоспашкомъ разсужденія и распро-спраненныя обыкновеніемъ. Таковыя погрѣшности особенно встрѣчаются въ парпійяхъ Французскихъ; я спарался дополнить ихъ правилами, которыя если несовершенно удовлетворяютъ игроковъ во всякомъ случаѣ, то по крайней мѣрѣ заключающъ всѣ возможные

выгоды и немогутъ сдѣлаться лучшими.

Для всѣхъ случаевъ, о которыхъ трудно судить рѣшительно, я спарался составить правила по возможности равныя и основанныя на лучшихъ началахъ, для того, чѣмбы между игроками существовалъ справедливый платежъ. Если не предвидѣлъ всѣхъ случаевъ, чѣмбы невозможно въ игрѣ, споль измѣняемой особенно въ Испаніянскихъ парпійяхъ, то по крайней мѣрѣ упомянулъ о наиболѣе встрѣчающихся.

Перемѣны сдѣланныя мною въ правилахъ, употребляемыхъ во Франціи для уничтоженія погрѣш-

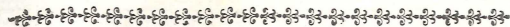
носпей и пропировѣчій въ началахъ, можешь быть, оскорблять самолюбіе извѣстныхъ содержателей билиардовъ и нѣкоторыхъ первоспешенныхъ игроковъ. Особенно сіи послѣдніе будутъ выискивать средства для пораженія моихъ нововведеній, но я утверждаю сіи нововведенія доводами, кажутся, почтеными. Пусть Господа сіи представляютъ лучшія и я уступлю имъ съ удовольствіемъ. До сего времени представляли мнѣ только слѣдующую пословицу: *употребленіе — законъ*; возраженіе сіе весьма недостаточно для убѣжденія: думаю, что разсудокъ позволяетъ бросить методу, если она ошибочна,

для введенія лучшей. Тоже вездѣ и во всемъ; совершенствованіе искусствъ и талантовъ утверждаетъ сіе основное правило; однакожь я никогда не смотрѣлъ на мнѣніе свое, какъ на мнѣніе непреложное. Безъ сомнѣнія я могъ ошибаться; но къ ошибкамъ симъ не прибавилъ упорности. Вопъ уже восемь лѣтъ, какъ издавъ я сіи перемѣны въ правилахъ игры билиардной; никто не пропировѣчитъ мнѣ и слѣдов. мои сужденія получили верхъ.

Къ Французскимъ паршіямъ присоединены Испанскія, ибо послѣднія обильны соображеніями и могутъ усовершенствовать игрока

какъ въ теоріи, такъ и въ практикѣ.

Въ изъясненіи ударовъ и правилъ, къ нимъ принаровленныхъ, я часто предпочиталъ недоспапокъ поворота и плодовиности—отсутствию ясности.



ПРАВИЛА БИЛІАРДНОЙ ИГРЫ.



ПЕРВЫЯ ПРАВИЛА

д л я

ИСПОЛНЕНІЯ ВЪ ИГРѢ БИЛІАРДНОЙ.

ПОЛОЖЕНІЯ.

ШАРЬ ПЕРВОЙ СТАВКИ (*).

Извѣстно, что большая или меньшая способность скорого изученія игры на биліардѣ довольно хорошо, зависишь много отъ первыхъ положеній, утвержденныхъ обыкновениемъ труд-

(*) Тотъ шаръ, который высказываютъ.

нымъ къ перемѣнѣ, по необходимо въ началѣ сыскашь хорошія условія положенія какъ стѣла и ногъ, такъ рукъ и пальцевъ. Находясь такія положенія, въ кошорыхъ невозможно имѣшь пріятности и сообщить удару кіемъ всѣ желаемыя свойства, ибо движенія дѣйствующей руки стѣснены. Сверхъ того ошибочное положеніе производить невыгоду; для избѣжанія сего я положилъ слѣдующія правила.

1. Надобно поставишь себя на нѣсколько дюймовъ отъ билиарда: болѣе или менѣе, смотря по росту; такъ чтобы стѣло на полуоборотѣ совершенно обращено было бокомъ къ столу (въ три четверти).

Нога ближайшая къ столу должна бытъ обращена вертикально, такъ

чтобы носокъ оной направлялся къ билиарду; другую ногу надобно опставишь около 12 дюймовъ назадъ и обратишь горизонтально, такъ чтобы обѣ пятки находились на одной линіи, стѣло было опхвѣсно и могло свободно сгибаться.

2. Принявъ шаковое положеніе надобно имѣшь стѣло полунаклоненнымъ на билиардъ, такъ чтобы тяжесть онаго во время игры не обременяла руки, положенной на столъ; въ прошивномъ случаѣ уменьшается упругость, дѣятельность другой руки и стѣло лишается пріятности и свободы, ибо не будетъ въ совершенномъ равновѣсіи, что важно и необходимо во всѣхъ положеніяхъ.

3. Рука, положенная на билиардъ не много согнутою, должна припрогиваться только корнемъ кисти и кон-

цами пальцевъ (1), такъ чтобы кисть образовала нѣкошорымъ образомъ сводъ; пальцы должны быть отдѣлены для большей пріятности и опоры; большой палецъ возвышенъ и нѣсколько отодвинутъ отъ прочихъ для того, чтобы можно было помѣстить кій въ промежуткѣ, положивъ оный на составъ указательнаго пальца. Поступивъ такимъ образомъ, другую руку должно согнуть такъ, чтобы кисть была перпендикулярна локтю; посредствомъ сего игрокъ сохранить выгоду въ своихъ движеніяхъ и рука удобнѣе обхватитъ кій.

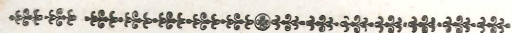
(1) Нѣкошорые игроки кладутъ на билиардъ весь рукавъ, думая лучше прицѣлится и ударъ дастъ вѣрнѣйшій; это ошибка, произведенная, начальнымъ положені-

емъ и утвержденная дурною привычкою. Таковое положеніе не выгодно какъ для пріятности, такъ и для дѣйствія, ибо подвинувъ сильно плѣо къ облокопившейся рукѣ, оно сообщаетъ фигурѣ уродливый видъ и уменьшаетъ напряженіе руки дѣйствующей.

4. Весьма хорошо сначала пріучить-ся класть длинный конецъ кія на лѣвую руку. Вотъ причины: короткій конецъ оставляетъ менѣе силъ дѣйствующей рукѣ, кошорая, когда хочетъ дать сильный ударъ, получаетъ напряженіе большое, отъ чего кій от-влекается назадъ, и конецъ его, вышедъ изъ пространства между большимъ и указательнымъ пальцами, ударяетъ одинъ изъ двухъ входя шуда,

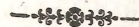
часто ранить и *дѣлаетъ киксъ* (2) или прогаешь шаръ два раза ; сверхъ того длинный конецъ споспѣшествуетъ лучшему прицѣливанію ; не должно однакоже , чтобы конецъ сей былъ слишкомъ длиненъ , ибо въ семъ случаѣ онъ также сдѣлаетъ киксъ ; необходимая мѣра онаго , считая отъ того мѣста , гдѣ кладется кій до конца прогающаго шара , есть восемь или десятидюймовъ .

(2) *Сдѣлать киксъ* (*qucuer*) есть слово собственное перифразъ: *сдѣлать кій лживымъ* (*faire fausse queue*), и такъ несправедливо принимали оное за *тронутіе шара дважды киемъ* (*billarder* или *batonner*): можно сдѣлать киксъ , не сдѣлавъ ошибки: киксъ случается тогда , когда центръ конечности кія не пронесетъ вѣрно центра шара , что называется *ударять по шару*.



П РА В И Л А

Д Л Я ДѢЙСТВОВАНІЯ.



1. Приготовившись такимъ образомъ къ игрѣ , должно имѣть одинъ шаръ , передъ которымъ игрокъ сшановишься и ударяешь оный концемъ кія , стараясь какъ можно попасть въ центръ онаго для того , чтобы шаръ кахнулся прямо и ударившись о бордъ возвратился къ тому же концу кія , отъ котораго пошелъ , т. е. въ почку своего начала. У игроковъ ввелось почти въ обыкновение приписывать борду худое дѣйствіе , произведенное неискуствомъ , что постарайся доказать послѣ.

Всѣ, начинающіе играть, стараются съ перваго раза дать сильный ударъ ; но рука ихъ еще на привыкла къ шому ровному и прямому движенію, которое направляешь кій въ линіи прямой горизонтальной и слѣд. съ трудомъ можешь попасть въ истинный центръ шара , ибо недостапокъ привычки сообщаемъ рукамъ негибкость , отъ чего ударъ производится съ плеча.

2. Для избѣжанія таковой ошибки, замедляющей успѣхи, должно имѣть перптніе сначала играть тихо. Такимъ образомъ надобно ограничить себя маленькими ударами, мѣшая въ средину шара и увеличивать силу пропорціонально привычки, принятой рукою. Поставивъ себя такъ, какъ показано выше, плечо должно остаться неподвижнымъ; предплечіе должно производить движе-

ніе, начашое локтемъ и даже кистью въ посредственныхъ ударахъ : только въ ударахъ сильныхъ предплечіе чувствительно напрягается отъ котораго однакоже дѣйствіе кисти должно быть отдѣльно для того, чтобы ударъ былъ чистъ и ровень. Средство сдѣлать сіе движеніе сколько можно горизонтальнымъ, состоишь въ пропорціональномъ раскрытіи послѣднихъ пальцевъ кисти держащей кій по мѣрѣ того, какъ отвлекають его, и сжиманіи оныхъ, приближая кій къ шару , такъ что въ возвратномъ движеніи кій остается между большимъ и указательнымъ пальцами.

3. При удареніи шара рука не должна соупсцововать удару ; надобно, чтобы она сдѣлалась какъ бы неподвижною и рука произвела усиліе. Когда мало по малу приучишься шлокашь

шаръ прямо до другаго конца билиарда, то увеличте силу удара такъ, чтобы шаръ, ударившись о бордъ, могъ возвращаться къ той шочкѣ, отъ которой началъ двигаться. Ограничтесь довольно долгое время сею одною игрою, т. е. до тѣхъ поръ, какъ толкнуемый шаръ можеть упрости билиардъ въ одной прямой линіи. Такимъ образомъ вы будете мѣшить прямо и ударять правильно.

4. Когда рука пріобрѣтешъ сію ровность въ движеніяхъ, то можно прибавить другіе шары и мѣшить по нимъ вмѣсто того, чтобы привнавливать ся по борду. Для того, чтобы играть по какому нибудь шару, надобно сперва поставивъ себя въ линіи прямой къ шару, привнавливать ся концемъ кія (который всегда держашъ въ центрѣ

шара, долженствующаго ударить) и мѣшить въ шочку, діаметрально противоположную лузѣ или опредѣленному мѣсту борда, куда хотяшъ толкнушъ тотъ шаръ, по которому играють.

Такое упражненіе служишъ цѣлю облегчить взоръ къ сысканію и вспрѣчѣ двухъ противоположныхъ шочекъ каждаго шара; ибо если хотяшъ взять на пр. (3) осьмую часть шара въ право, то надобно, чтобы ешо была осьмая часть въ лѣво того, который толкають для пронумія перваго. Чтобы лучше понять сіе, пусть воображають на каждомъ шарѣ фигуру пяти шочекъ игральной кости. Если желають пронумъ шаръ, въ который мѣшають, въ шочкѣ боковой съ лѣва для того, чтобы онъ пошелъ къ мѣсту борда или лузы, означаемому сею шочкою, то

должно, чтобы это была боковая почка съ права шого шара, который ударяють кѣмъ и шакъ далѣе.

- (3) Слова сія: брать шаръ *полно* или *тонко*, *мало* или *много* означаютъ удары въ средину или въ бокъ болѣе или менѣе.

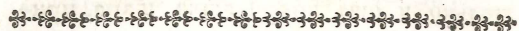
Когда желаютъ, чтобы шаръ прошелъ въ какую нибудь сторону послѣ шого, какъ шрешъ шомъ, въ которой мѣшили, на пр. для сдѣланія карамболя, то должно, чтобы онъ ударилъ сей послѣдній въ шочкъ, обращенной лицомъ къ желаемому мѣсту. Не возможно съ точностію назначить сію шочку, когда хотѣли, чтобы шаръ перебежалъ косвенную линію, ибо желаемое дѣйствіе сколько зависить отъ способа, которымъ дають ударъ,

столько и отъ количества шара, принимающаго сей ударъ (4); одно долгое временное упражненіе можешь показашъ сіе.

- (4) *Колитество шара* (Quantité de bille) означаетъ ударъ болѣе или менѣе удаленный отъ центра.

Поселику дамы не могутъ играть во всѣхъ положеніяхъ, въ коихъ находились шаръ, то онѣ обращаютъ кій и играютъ шолшымъ концемъ. Въ таковой перемѣнѣ надобно поставивъ пѣло свое въ положеніе, совершенно противное тому, когда играютъ шоненькимъ концемъ; держашъ конецъ сей одною кистію, положивъ другой на столъ прошивъ шара, прицѣлишься и шакимъ образомъ ударить.





М Ъ Р А К І Я .



Не возможно съ точностію опредѣлить пропорцій кія , ибо они различествуютъ, смотря по большому или малому росту играющихъ людей. Вообще онъ долженъ имѣть такую длину , которая могла бы обхватить чешыре дюйма около руки, держащей его въ то время, когда находятся въ готовности играть. Очень короткій сжимаетъ напряжение руки и производитъ ударъ съ плеча ; очень длинный производитъ неровность въ движеніи руки и перемѣняетъ свойство удара.

Тонкій конецъ кія не долженъ быть излишне свостреннѣмъ.

1. Ибо въ семь случаевъ ударъ производитъ различныя невыгоды и измѣненія: кій *сѣкущій* (*couettant*) заставляетъ шаръ прыгать. Для избѣжанія сего необходимо многія такія предосторожности въ способѣ держанія оный , которыхъ только совершенное знаніе можешь показать (5).

(5) Кій *сететъ* , когда очень понокъ въ срединѣ и слѣдов. очень гибокъ.

2. Кій *сѣкущій*, поражая не такъ прямо и твердо, заставляетъ шаръ вертѣться , ибо очень рѣдко попадаетъ въ центръ онаго.

3 Кій излишне свостренный производитъ весьма часто киксъ. Особенно начинающіе должны употреблять кій

съ толстымъ концемъ и пропорціональною массою, осьъ чего менте будущи дѣлать ложныхъ ударовъ.

Я думаю, что теперь должно изъяснить, какимъ образомъ шаръ, идущій къ борду по прямой линіи, переходить косвенною линіею въ лѣво или право, смотря по тому, какъ онъ ударенъ концемъ кія. Когда конецъ сей излишне своспренъ, то центръ шара и центръ кія весьма трудно вспрѣчаются. Бордъ по упругости своей отпалкиваетъ шаръ, его ударяющій. Сіе дѣйствіе всегда одинаково и различествуешь только по большей или меньшей данной силѣ; такимъ образомъ шаръ, будучи ударенъ въ центръ, вершится горизонтально какъ колесо около своей оси и идешь прямо къ борду, который, по-

лучивъ его вполнѣ, возвращаетъ шару тоже вращеніе въ противную сторону.

Если толкнутый шаръ (разумѣется въ центръ) идешь косвенно къ борду, то сей послѣдній, не получивъ его вполнѣ, толкнетъ въ бокъ и заставитъ описать другую линію также косвенную, которая съ первой описанной составляетъ треугольникъ: легко понять сіе дѣйствіе.

Шаръ, получившій ударъ въ срединѣ, но выше центра, равно имѣетъ вращеніе горизонтальное, только болѣе ускоренное, осьъ чего онъ вершится еще долгое время за тѣмъ шаромъ, который ударилъ, ибо сторона его вращенія всегда шаже послѣ удара. Шаръ, получившій ударъ ниже центра, но въ срединѣ, имѣетъ также горизонтальное вращеніе, но обратное; ш. е. идешь впередъ,

вращаясь взадъ до того , какъ потерявъ свою скорость, получаетъ естественное вращаніе , которое въ сихъ двухъ случаяхъ гораздо медленнѣе. Когда сей шаръ, вершясь еще впередъ прошивнымъ образомъ , ударяешь другой шаръ , то ударъ имѣешь большое отраженіе ; отъ сего онъ получаетъ естественное вращаніе.

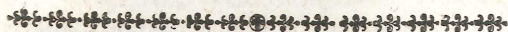
Шаръ, ударенный въ бокъ , а не въ центръ, идетъ впередъ , но не прямо , ибо его вращаніе уже не горизонтально, а вертикально, т. е. шаръ обращается въ ту сторону , въ которую ударенъ, имѣя ось перпендикулярную къ столу. Сей шаръ при вертикальномъ круженіи ударивъ бордъ , описываетъ при возвратѣ линію болѣе или менѣе косвенную смотря по степени своего вращанія и всегда въ ту сторону, въ которую

былъ ударенъ.— Легко можно понять сіи различныя дѣйствія, если имѣешь билиардъ подъ рукой для произведенія на ономъ примѣровъ.

Такъ какъ я обѣщала изложить только первыя начала билиардной игры , то и не помѣщаю здѣсь другихъ подробностей, свѣдѣній и примѣчаній, что было бы очень обширно. Впрочемъ начала сіи достаточны для облегченія учащихся.

Поселику кожа, наклеиваемая на концы кія (что введено въ употребленіе въ Парижѣ уже десять лѣтъ послѣ того , какъ распространено въ Италіи съ 1801 года 1), способствуетъ быстрымъ успѣхамъ игры билиардной , то не худо объяснить выгоды сего изобрѣшенія : 1. Оно претягиваетъ игроку прорывъ

сукно, покрывающее столъ билиарда, когда онъ хочеть сильно отогнать шаръ свой ошь борда; 2. Дѣлаешъ ударъ кія приятнымъ, если дерево сухо, звонъ котораго неприятенъ для слуха. 3. Рѣдко бываешъ нужно поправлять кій, сдѣлавши одинъ разъ ударъ; но если пѣшь кожи, то необходимо подпиливать его, ошь чего онъ дѣлаешся короче, должныя пропорціи портятся и свойство ударовъ его перемѣняешся; 4. Наконецъ кожа имѣетъ гораздо болѣе упругости, нежели дерево. Посему она долгое время сохраняется невредимою и мѣлъ, которымъ намирають ее, вѣдряясь въ оную, доставляешъ кію надлежащую закрѣпу для сообщенія шару, какъ шѣлу швердому и полированному, желаемаго дѣйствія.



ОБЩІЯ ПРАВИЛА

ВСѢХЪ ПАРТІЙ.



1. Билиардъ имѣетъ извѣстное мѣсто, называемое *домомъ* (quartier, домовою линією) откуда играють начиная партію; онъ означается прямою линією, проведенною ошь одного большаго борда къ другому.

Во Франціи линія сіл и шочка (мѣсто) краснаго шара означаются почти до пятой части билиарда. Въ Италіи сіе установлено въ четвертую часть длины, ш. е. мѣста шаровъ образують

центры четырех лузъ. Обыкновеніе сіе постоянное и произвольное, должно быть предпочтено; сверхъ того при мѣста цвѣтныхъ шаровъ находятся въ равномъ разстояніи, что по крайней мѣрѣ представляетъ правильность.

II. Игрокъ, имѣющій шаръ въ рукѣ, не можетъ спановиться далѣ сей домовой линіи, что называется *ограниченіемъ*.

III. Если игроки желаютъ узнать, кому изъ нихъ начинать партію; то они должны въ одно время ударить шары свои: тотъ, котораго шаръ ближе прикасился къ маленькому борду, ошкуда пущень, начинаетъ партію.

IV. По длинѣ билиарда опредѣляютъ верхъ и низъ онаго.

Въ Италіанскихъ партіяхъ и въ партіяхъ въ два шара, называемыхъ бѣлыми, низъ есть та сторона, гдѣ находится шаръ, по которому играютъ.

V. Кто положивъ руку на билиардъ для принаравливанія и прицѣливаясь трогаетъ свой шаръ, тотъ проигрываетъ ничего или два очка, смотря по случаю истолкованному въ IX членѣ; ударъ же почищается сыграннымъ.

Сіе правило имѣетъ мѣсто во всѣхъ случаяхъ, когда играютъ, имѣя шаръ въ рукѣ, съ тѣмъ однако, если шаръ былъ шолкнушъ внѣ домовой линіи. Несправедливо требовать, чтобы шаръ въ семь случаевъ прошелъ среднія лузы, ибо ето была бы выгода, за которую много произошло бы споровъ.

VI. Когда играють шаромъ въ рукѣ, то ни въ какой паршіи не позволяется имѣть шѣло или ноги внѣ линіи большаго борда.

Во многихъ мѣстахъ и особенно въ провинціяхъ ставяшъ себя совершенно внѣ линіи большаго борда, когда играють паршію въ 24 очка и послѣдовательныя, но таковое злоупотребленіе неспосно. Для чего уменьшаютъ шрудности паршіи, кошорая сама по себѣ уже очень легка; ешо значишъ доставляшъ способы случаю, кошорый напрошивъ надобно изгнать изъ такой игры, гдѣ одна ловкость должна владычествовашъ; шрудности увеличивають приапность, привлекаемость и удовольствіе, ибо весьма лестно преодолашъ ихъ.

VII. Никогда не позволяется играть не имѣя по крайней мѣрѣ одной ноги на полу, какъ бы ни было выгодно положеніе игрока; шакже шолкашъ кій обѣими руками.

VIII. Когда игрокъ, принаравливаясь ударить, пронепъ свой шаръ и потомъ спѣшишъ шолкнушъ его, думая чрезъ то избѣжатъ потери одного или двухъ очковъ въ сплуніе нескazanпаго IX члена, то онъ ошибается, ибо противникъ его сохраняешъ всегда право, шребовать не шолько шара или очка промаха, прежде нежели станешъ онъ играть, но еще счишатъ потерянныя очки, если они сдѣланы ударомъ и многочисленны, ш. е. онъ можетъ отказашъся отъ очковъ промаха и счишатъ очки

проигрыша : въ обоихъ случаяхъ шары остаются такъ, какъ были прежде (6).

(6). До сихъ поръ существуетъ обыкновеніе считать одинъ очекъ на противникъ, который видя, что шаръ пронулъ, говорить, одинъ, что неправильно : выше-показанное правило предупреждаетъ все.

IX. Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлаешь промахъ и не проигрываетъ, то противникъ его считаетъ одинъ очекъ, если только шаръ его достигнешъ по крайней мѣрѣ высоты другого шара, по которому онъ имѣетъ право играть: для сего достаточно, чтобы шаръ достигъ линіи проведенной поперегъ бильярда отъ другого шара. Въ противномъ случаѣ, онъ теряетъ два очка,

вмѣсто того, чтобы заставить проши вника своего начинать (7).

(7) Сіе правило вообще принятое въ Италіи, кажется, гораздо справедливѣе и менѣе подвержено злоупотребленіямъ и разногласіямъ того, которое принято во Франціи и которое, считая всегда одинъ только очекъ, даетъ право противнику принудить сдѣлавшаго промахъ снова сыграть для того, какъ говорятъ, чтобы ударить ближайшій бордъ тѣмъ шаромъ, по которому имѣютъ право играть, и опередить его (чего никто не понимаетъ). Въ семъ случаѣ для начатія удара, надобно положить шаръ въ томъ мѣстѣ, гдѣ онъ прежде былъ, что невозможно сдѣлать съ точностію и произ-

ходящъ споры , ибо малѣйшее различіе можешь перемѣнишь свойство удара. Но главное доказательство невыгоды несообразнаго сего правила состоишь въ томъ , что игрокъ обязанный начинать можешь тогда играть по шару , увольняясь отъ потери очка ; легко понять , сколь злонамѣренность можешь изказить подобное правило.

Если игрокъ , шронувъ свой шаръ , толкнетъ его вторично , какъ сказано выше , и сдѣлаешь очки , то ничего не выигрываетъ , и шеряетъ одинъ или два очка.

Х. Кто положишь шаръ свой въ лузу , не шронувъ другаго шара , шомъ шеряетъ три очка.

XI. Если въ то самое время , какъ производишь ударъ , игрокъ зацѣпишь какой нибудь шаръ или кіемъ или шѣломъ , то проигрываешь одинъ очекъ и не можешь ничего пріобрѣсть въ слѣдствіе своего удара. Если шаръ будешь сдвинуть предъ начатіемъ игры или по совершеніи удара , то шеряется одинъ очекъ ; съ шѣмъ только различіемъ , что очекъ сдвинушаго шара долженъ бытъ сочтенъ предъ очками удара и что сіи послѣдніе считаются предъ очкомъ сдвинушаго шара послѣ удара.

XII. Кто сдвинетъ однимъ и шѣмъ же ударомъ два шара вдругъ (billarder) (8) ; шомъ шеряетъ одинъ очекъ и ша-

(8) Сдвинуть однимъ и шѣмъ же ударомъ два шара вмѣстѣ значитъ , когда толчекъ данный своему ша-

ры остаются на принявшихъ ими мѣстахъ , безъ потери слѣдующаго удара, какъ сказано въ членѣ VIII.

ру , получается въ то же время другимъ и когда не было припомъ двухъ различныхъ ударовъ , т. е. удара кіемъ по шару и удара шаромъ по другому шару. И такъ несправедливо думаютъ , что если ударъ былъ сдѣланъ ошибочно, то шары необходимо должны приниматьъ тоже направленіе. Неоспоримо, что изъ двухъ шаровъ , не касающихся между собою , но очень близкихъ и сыгранныхъ въ бокъ, т. е. косвенно , одинъ пойдетъ въ лѣво , а другой въ право, безъ чего не возможно избѣжать сдвинутія въ одно и тоже время

двухъ шаровъ вмѣстѣ, ударивъ горизонтально.

Для истиннаго сужденія объ ударѣ, достаточно вниманія ; ухо должно различать два удара, когда они не сдвигиваются въ одно и тоже время двухъ шаровъ.

Такъ какъ ударъ сей, о которомъ довольно трудно судить, производитъ часто споры , то игроки предъ началомъ игры могутъ условиться, что въ семъ смыслѣ они не будутъ оуждать удара , но это по соглашенію.

XIII. Кто ударитъ шаръ свой бокомъ, не ударивъ оный прежде концемъ кія (batonner) (9), тотъ шеряетъ три очка;

(9) Ударитъ шаръ свой бокомъ, не ударивъ оный прежде концемъ кія

что же касается до послѣдствій удара, смотри членъ XI.

въ центръ, все тоже значить, что пронуть оный два раза (смотри членъ VIII выше). Множество игроковъ съ значеніемъ симъ смѣшивающъ значеніе — сдѣлать киксъ; то по несправедливости. Сдѣлать киксъ значить сдѣлать кій фальшивымъ какъ уже прежде было упомянуто и сіе можетъ случиться безъ пропущенія шара въ другой разъ бокомъ кія. Въ первомъ случаѣ нѣтъ ошибки, между тѣмъ какъ въ послѣднемъ всегда она заключается, хотя начинающъ ее часто киксомъ.

XIV. Когда шотъ шаръ, кошорымъ играютъ, находишь прошивъ другаго, его толкнувшаго, то надобно его ото-

двинуть на двигая послѣдняго; въ противномъ случаѣ представляются члены VIII и XII. Для сдѣланія карамболя въ семь положеніи, достаточно толкнувъ свой шаръ по другому.

Если случится, что три шара столкнутся, и шотъ, кошорымъ играютъ находится въ срединѣ, то надобно его выгнать не сдвинувъ другихъ и въ семь случаѣ ни проигрываютъ, ни выигрываютъ. Но если шаръ, кошорымъ играютъ, покатится и шронетъ четвертый, или если ударившись обордъ, возвращающъ и ударить одинъ изъ двухъ шронутыхъ, то ещо значить карамболь. (10).

(10). Правило сіе столько же справедливо, сколько и основательно, и непаково ошибочное, употребляемое во Франціи, кошорое полагаетъ

что для сдѣланія карамболя надобно сдвинуть шаръ, который пронулъ шаръ играемый; но сіе явно противорѣчитъ правилу, защищающему одинъ и тотъ же ударъ, толкающій вдругъ два шара (billarder) и его основаніе. Ибо если нельзя сдвинуть въ одно время два шара, которые пронулись, не сдѣлавъ погрѣшности, что показано въ членѣ XII; то какъ понять, чтобы должно было дѣлать оное въ какомъ либо случаѣ? Сіа настойчивость хотѣтъ, чтобы шаръ двигалъ другой для сдѣланія карамболя происходилъ отъ увѣренности, желавшей, чтобы второй шаръ былъ пронутъ; но прежде нежели сдѣлаетъ ударъ, игрокъ можетъ спорить, что шары пронулись. Для подтвержденія моего мнѣнія

я приведу примѣръ: играющъ карамболь; шаръ, которымъ играютъ, пронувъ одинъ изъ другихъ оспановился у претѣяго, не сдвинувъ его; противникъ тотчасъ говоритъ, что карамболя не было; однако игравшій хочетъ увѣрить, что шары пронулись и карамболь неизбежимъ; и пакъ не одно движеніе доказываетъ, что шаръ былъ пронутъ; слѣдовательно движеніе необходимо для составленія карамболя.

XV. Кто снимаетъ или только двигаетъ стоящій шаръ безъ согласія противника, тотъ проигрываетъ одинъ очекъ. Когда шаръ надобно вычислить, то игрокъ долженъ дать сдѣлать сіе маркеру.

XVI. Если противникъ оспанавли-

ваешь или обращаешь въ сторону ка-
пшійся шаръ, котораго игрокъ не по-
терялъ, то сей послѣдній считаетъ цѣ-
ну шара сверхъ того, что выигралъ онъ
въ слѣдствіе удара. Если шаръ цѣпшой,
то ставишься на свое мѣсто; если бѣлый,
то берешь его въ руку.

§ Если въ Италіанскихъ партіяхъ от-
клоненный шаръ есть казинъ, то вы-
ставляютъ его.

Если остановленный или отклонен-
ный шаръ есть шаръ того, который
его пронулъ, то игрокъ имѣетъ право
поставить оный противъ борда, къ ко-
торому онъ направлялся, но тогда полу-
чаетъ онъ только два очка.

XVII. Если въ предыдущемъ случаѣ
игрокъ ничего не сдѣлалъ, то тотъ, кто
сдвинулъ шаръ, не проигрываетъ ничего
и равно считаешь сдѣланную потерю;

игроку предославляется право выбора
сставишь шаръ такъ, какъ сказано о бѣ-
ломъ.

XVIII. Если шаръ игрока встрѣченъ
или сдвинутъ шаромъ противника, пре-
жде нежели онъ пронулъ другой, то
послѣдній перяетъ цѣну шара, къ ко-
торому шаръ сдвинутый былъ направленъ.

Если шаръ игрока встрѣченъ или
сдвинутъ шаромъ противника послѣ,
какъ онъ пронулъ другой, то послѣдній
перяетъ два очка сверхъ того, что бу-
детъ выиграно.

Въ сихъ двухъ случаяхъ игрокъ про-
должаетъ играть, если ещо партія по-
слѣдовательная.

XIX. Если самъ игрокъ, промахнув-
шись, остановитъ шаръ, то не перяетъ
ничего и проч., какъ сказано въ членѣ
XVI. Но когда онъ промахнулся прежде

или послѣ, то прошивникъ получаешь цѣну сдвинутаго шара сверху проигрыша, который будешь сдѣланъ по другимъ шарамъ, и имѣешь право сдѣлать шаръ, какъ въ членахъ XVI и XVII.

XX. Если игрокъ оспанавливается или уклоняетъ свой шаръ, то теряетъ столько очковъ, сколько выигралъ; если же ничего не выигралъ, то проигрываетъ цѣну шара, по которому игралъ.

Если онъ остановитъ или сдвинетъ свой шаръ прежде, нежели пронесетъ имъ другой, то теряетъ три очка.

Въ случаяхъ сихъ послѣднихъ членовъ, прошивникъ того, который сдвигаетъ какой нибудь шаръ, имѣетъ выборъ считать очки или оставить шары какъ, какъ они стояли, не считая ничего, или заставить поставить сдвинутый шаръ прошивъ борда, къ которому касался, и въ

шомъ же направленіи, но считая очки. Цѣпные шары ставятъ на мѣста свои, а бѣлые берутъ въ руки.

XXI. Кто положитъ шаръ свой въ лузу, не шронувъ другого шара, тотъ теряетъ три очка; въ противномъ случаѣ проигрываетъ то, что бы выигралъ.

XXII. Вообще можно потерять только то, что было бы выиграно; случаи исключенія будутъ разобраны въ тѣхъ партіяхъ, гдѣ они имѣютъ мѣсто.

XXIII. Тотъ, котораго шаръ выскочилъ изъ бильярда, теряетъ столько же, сколько бы проигралъ, еслибъ шаръ былъ положенъ въ лузу.

Прямой скачекъ, т. е. скачекъ другого шара не считается во всѣхъ Французскихъ партіяхъ, гдѣ входитъ болѣе двухъ шаровъ; въ обоихъ случаяхъ шары находятся въ рукѣ или на своихъ мѣстахъ.

XXIV. Кто играет чужим шаромъ, тотъ теряетъ только свой ударъ; если это шаръ противника, то сей послѣдній имѣетъ право взять себѣ одинъ изъ двухъ, который ему нравится, для послѣдствія игры.

Когда игрокъ по ошибкѣ играетъ цвѣтнымъ шаромъ, то противникъ имѣетъ право оставить шары такъ, какъ они находились, или поставить шаръ, которымъ играли, на свое мѣсто.

Если въ вышепоказанныхъ случаяхъ бываетъ сдѣланный шаръ, то противникъ можетъ поставить его на краю лузы въ срединѣ; или на свое мѣсто, если это цвѣтной шаръ; или взять въ руку, если это шаръ бѣлый.

Если шаръ, коимъ играютъ, или сдѣланный есть казій, то противникъ

выставляетъ его или ставитъ подлѣ лузы въ срединѣ. (11)

(11) Старинное правило говоритъ; что ударъ хорошъ для того, кто игралъ; но невозможно быть безразсуднѣ сего правила: это значить оставлять ошибку на произволъ, способствовать обману. Возможно ли противнику предупредить се коварство, когда онъ обращаетъ голову? Кто хочетъ сдѣлать оное, всегда можетъ сдѣлать. Гораздо лучше и разсудительнѣе обращать все наказаніе на того, кто сдѣлалъ ошибку, ибо отъ него зависитъ избѣжать оной. И такъ правило мною вводимое предпочтительнѣе, ибо оно уничтожаетъ хитрость.

XXV. Кто играя, теряетъ одинъ очекъ, тотъ не можетъ пріобрѣсть его тѣмъ же ударомъ.

XXVI. Если въ тѣхъ партіяхъ, гдѣ выставляють, игрокъ выставляя по-о-жипъ три раза шаръ свой въ лузу, то ничего не шеряеть; прошивникъ его можетъ выставлять или поставивъ шаръ проигранный въ срединѣ малаго борда на разстояніе двухъ шаровъ. (12).

(12). Я думаю, что здѣсь вознагражденіе необходимо, ибо тотъ, кто выставляетъ, кладетъ шаръ свой въ лузу для того, чтобы сдѣлать его труднѣйшимъ; и такъ надобно, чтобы онъ имѣлъ рискъ соразмѣрный и награждаемый.

XXVII. Кто сдѣлавъ ударъ для выставки, тронетъ другой разъ шаръ, тотъ подлежитъ случаю третьяго удара предыдущаго члена.

XXVIII. Должно всегда играть тонкимъ концемъ кія. (13)

(13) Обыкновеніе принятое во Франціи играть толстымъ концемъ, ошибочно, ибо ударъ слѣдуя за шаромъ весьма легко можетъ сдвинуть близкіе шары; сверхъ того это значило бы слишкомъ легко преодолевать трудности.

XXIX. Шаръ почивается дома, когда онъ раздѣленъ на двѣ равныя части домовой линією.

Тоже въ партіяхъ бѣлыхъ и Испаніи-скихъ для шара стоящаго на линіи среднихъ лузъ, когда шаръ, которымъ играютъ, находится въ рукѣ; не имѣя домовой линіи для сихъ партій, игрокъ ставивъ себя съ того бока, который угодно ему избрать.

XXX. Во всѣхъ партіяхъ тотъ, кто проиграетъ послѣднюю, засматываетъ

выставлятъ другаго для начинанія слѣдующей. (14)

(14) Несправедливо полагаютъ, что шотъ, который выиграетъ послѣднюю паршію, имѣетъ право начинать слѣдующую; ибо можетъ случиться, что одинъ игрокъ выиграетъ многія, тогда какъ противникъ его только одну, что очень непріятно для послѣдняго.

XXXI. Въ случаѣ гдѣ какой нибудь шаръ, находясь у борда лузы, падаетъ въ то время, какъ другой шаръ катится не бывъ толкнутъ, шотъ несчастливо, если не успѣютъ возвратить его на свое мѣсто; но игра продолжается, какъ бы не были одного шара у борда и шаръ тамъ спавится.

Если катящійся шаръ остановится у шотъ же борда, то упавшій шаръ

ставится какъ можно ближе къ шотъ мѣсту, которое онъ занималъ, но только чтобы не шотнулъ другаго.

XXXII. Когда шаръ прикасавшись къ краю лузы, кажется остановившимся и потомъ падаетъ, то должно отнестись къ маркеру или зрителимъ, ибо другаго точнаго правила на сіе поставивъ нельзя если маркеръ не можетъ рѣшить: добровольно ли упалъ шаръ по своему первому движенію, или послѣ шотъ какъ казался неподвижнымъ; то въ семъ послѣднемъ случаѣ онъ не считается и спавится у борда, ибо его паденіе произошло отъ другой причины, а не отъ удара.

XXXIII. Никто не можетъ оставить начатую паршію безъ согласія своего противника, не только прежде шотъ, какъ настоящая паршія кончена, но и

послѣ всѣхъ, сколько согласились играть, подѣ наказаніемъ потерянна выигрыша.

XXXIV. Когда случится ошибка въ способъ считашъ, то каждый зритель имѣеть право поправить щетъ, лишь бы ешо было во время самага удара. Но если одинъ изъ игроковъ или маркеръ сдѣлаешъ вопросъ, то каждый можешъ подтвердитъ счетъ, хотя бы ешо было послѣ удара.

XXXV. Когда самъ игрокъ ошибешся въ счетѣ, то маркеръ долженъ поправить сію ошибку.

XXXVI. Исключая два предъидущіе случая, никто не имѣеть права увѣдомитъ объ ошибкѣ или о сдѣланныхъ очкахъ, если они ничего не выдали; и такъ какъ сіе увѣдомленіе естъ случайное, то не обращаетъ вниманія на то, что составляешъ предметъ онаго.

XXXVII. Если шаръ пронущъ, или надобно поставитъ его на свое мѣсто, то сіе долженъ сдѣлать маркеръ.

XXXVIII. Кто бьешся объ закладъ или участвуешъ въ игрѣ, тотъ не можешъ никакимъ образомъ даватъ своего мнѣнія объ игрѣ: его сужденія не должны быть принимаемы.

XXXIX. Зритель, мѣшающій въ игрѣ какимъ нибудь образомъ, отвѣчаетъ за партію того изъ игроковъ, который теряешъ ее въ слѣдствіе сего помѣшательства.

XL. Исключая особенныхъ соглашеній, издержки всегда плащяся выигрывающимъ, когда играютъ въ деньги; если же играютъ не на деньги, а на другія какія нибудь вещи, то плащитъ тотъ изъ игроковъ, который остаешся въ проигрышѣ.

Когда играя въ деньги, проигрышь недостаточенъ для уплаты издержекъ, то остальное платится игроками по поламъ.

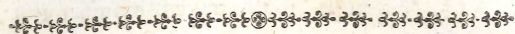
Когда проигравшій потребуешь другую партію для опыгранія въ шомъ же или другой день, то игроки должны означать, что они играютъ въ ту же цѣну, иначе маркеръ замѣчаетъ по праву сдѣланныя уже партіи на щетъ выигравшаго.

Когда игроки послѣ ошдохновенія снова начинаютъ играть на биліардѣ, заплативъ издержки или замѣшивъ оныя на кредитъ, то равнымъ образомъ должны объяснить, на тѣхъ ли же самыхъ условіяхъ играютъ они; молчаніе есть знакъ взаимнаго согласія, чтобы начать снова.

XLI. Маркеръ долженъ считать очки съ точностію и повторять сіе громко всякій разъ, когда игрокъ сдѣлалъ или хочешь сдѣлать свой ударъ. Кромѣ сего онъ долженъ внимательно смотрѣть на игру, чтобы быть въ состояніи безъ всякаго пристрастія судить объ ударахъ. Словомъ, маркеръ есть рачитель въ выгоды каждаго изъ игроковъ и не долженъ пропускать ни одной ошибки или обмана.

XII. Маркеръ долженъ явно и съ точностію означать проигранныя партіи и въ концѣ каждой сдѣлать счетъ оной громогласно.





ПАРТІИ ФРАНЦУЗСКІЯ.



Ихъ много родовъ; главнѣйшія суть: партія *обыкновенная*; партія *послѣдовательная* (la partie à suivre) въ три шара; оная же въ пять шаровъ, и партія *дублета* безъ послѣдованія и съ послѣдованіемъ, въ три шара. Прочія партіи суть условныя.

ПАРТІЯ ОБЫКНОВЕННАЯ.

1. Для всѣхъ парсій Французскихъ надобно сдѣлать по срединѣ дома полу-кругъ, центръ котораго долженъ находишься въ точку, раздѣляющей домовую линію (Quartier) пополамъ, а длина

каждаго радіуса футъ (смотри табл. I. чер. 1.) Игрокъ, держащій шаръ въ рукѣ, не можетъ ставить его внѣ сего полу-круга.

II. Парсія сія заключается 20 очковъ. Каждый игрокъ дѣлаетъ по одному удару; начинающій играетъ краснымъ шаромъ.

III. Два бѣлыхъ шара и красный равны; въ послѣднемъ счисляется три очка, въ первыхъ по два.

IV. Во всѣхъ обыкновенныхъ парсіяхъ красный шаръ выставляющъ въ началѣ игры, толкая оный на точку, составляющую средину квадрата стола и противоположную дому. Точка сія всегда здѣсь составляетъ верхъ бильярда.

V. Когда игрокъ держитъ шаръ свой въ рукѣ, а два прочіе находятся дома, то прежде, нежели тронетъ одинъ изъ

шаровъ снхъ, онъ должны играть по борду другаго конца билиарда, что называется ударомъ съ низу. (*coup-du-bas*).

VI. Тотъ изъ игроковъ, шаръ котораго коснется двухъ другихъ, выигрываетъ два очка. Это называется сдѣлать карамболь (*caramboler*).

VII. Кто вгонитъ шаръ въ какую нибудь лузу, тотъ выигрываетъ столько очковъ, сколько значить шаръ сей; если же вгонитъ свой собственнѣйшій, то проигрываетъ то, что бы выигралъ.

VIII. Позволяется играть по красному или бѣлому, если шаръ не въ рукѣ; въ противномъ случаѣ должно играть по шакому, который вѣдъ дома; когдаже хотять играть по тому который дома, то должно соображаться съ пятымъ членомъ.

IX. Если красный шаръ сдѣлаютъ и

мѣсто его будетъ занято другимъ шаромъ, то онъ ставится на мѣсто дома; если и сіе также занято (оно почитается тогда занятымъ, когда шаръ, которымъ играютъ, находится въ рукѣ), то пославляется на среднее мѣсто билиарда. Въ послѣднемъ случаѣ (15) игрокъ можетъ играть по немъ.

(15) Таково должно быть сіе правило, ибо въ обыкновенной партіи нѣтъ средняго мѣста.

Если красный шаръ еще не шпунуть, а мѣсто его дѣлается свободнымъ, то онъ ставится на сіе мѣсто (16).

(16) Если на его мѣстѣ стоялъ на пр. бѣлый шаръ и положенъ въ лузу или сдвинутъ.

О ПАРТІИ ПОСЛѢДОВАТЕЛЬНОЙ.
Сія партія идетъ въ 24 очка и правила имѣетъ тѣ же какъ и предыдущая,

еъ тѣмъ только различіемъ, что въ одной шотъ, кто выигралъ нѣсколько очковъ, продолжаетъ играть.

Nota. Въ Лошарингской партіи нельзя играть два раза сряду по одному и тому же шару, а позволяется играть изъ дому или шотга, когда шаръ противника сдѣланъ.

О ПАРТІИ ВЪ ПЯТЬ ШАРОВЪ.

I. Сія партія имѣетъ 40 очковъ и играется въ пять шаровъ, въ числѣ которыхъ находятся два бѣлыхъ, красный, желтый и розовый или зеленый.

II. Въ бѣлыхъ считается два, въ красномъ при (17), въ розовомъ или зеленомъ чепыре, а въ желтомъ шесть очковъ.

(17) Гораздо лучше, кажется, никогда не перемѣнять значеніе кра-

снаго шара, чрезъ что увеличивается занимательность партіи при разыгрываніи.

Бѣлые кладущся со всѣ лузы; красный и розовый въ угловыя, а желтый только въ среднія. Игрокъ проигрываетъ, когда вгонитъ ихъ не въ назначенное мѣсто.

III. Красный ставится на верхнее мѣсто, желтый на среднее, а розовый дома.

IV. Кто выиграетъ нѣсколько очковъ, шотъ продолжаетъ играть.

V. Начинаяющій выгоняетъ шаръ свой изъ дому, т. е. откапываетъ оный куда угодно, не трогая другихъ шаровъ; въ противномъ случаѣ проигрываетъ столько, сколько сдвигаетъ и шары остаются въ принятомъ ими положеніи, если же они были положены въ лузу, то ставятся на свои мѣста.

Кто дѣлая ударъ положишь собственнѣй шаръ свой въ лузу или пронешь его въ другой разъ послѣ того какъ погналь, шотъ лишается права начинать игру съ изнова. Въ началѣ паршіи онъ ставится у малаго борда, какъ сказано въ членахъ XXVI и XXVII *общихъ правилъ*.

VI. Кто по ошибкѣ сдѣлавъ ударъ, пронуль одинъ или многіе шары, шотъ остается такъ, какъ бы кончилъ разъ свой и подвергается выше сказанному въ V членѣ.

VII. Второй игрокъ имѣетъ право сдѣлать первый ударъ только по бѣлому; если онъ зацѣпитъ другіе шары, то равнымъ образомъ подлежитъ V члену. Послѣ сего перваго удара можно играть по всякому шару.

VIII. Касательно удара съ низу смотри членъ V обыкновенной паршіи.

Розовый шаръ находится дома, когда не пронушь еще съ своего мѣста.

IX. Если мѣсто сдѣланнаго шара занято, то онъ ставится на порожнее, отдаленнѣйшее отъ игрока; если же нѣтъ такового, то онъ поставляется у маленькаго отдаленнѣйшаго борда на прямой линіи, проходящей чрезъ мѣста цвѣтныхъ шаровъ, по которымъ можно играть.

X. Если игрокъ останоится или отклонитъ катящійся цвѣтной шаръ, то проигрываетъ значеніе онаго; ничего же не проигрываетъ, если шаръ сей будетъ его противника. (Для другихъ случаевъ смотр. XVI — XX член. *общихъ правилъ*).

О ПАРТІИ ДУБЛЕТА.

Ихъ много видовъ: дублетъ простой, дублеты сложные и дублеты составленные изъ условныхъ разположеній. Правила для перваго, иначе называемаго *открытымъ дублетомъ Парижскимъ* (doublet franc de Paris), будетъ служить основаніемъ для прочихъ, которыхъ опишу только особенности. Всѣ они играются въ три шара, подобно партіи обыкновенной.

ДУБЛЕТЬ ПРОСТОЙ.

I. Сія партія имѣетъ 12 очковъ, безъ послѣдованія и 16, если игрокъ продолжаетъ играть выигрывая очки.

II. Первый ударъ начинается съ краснаго. Когда шаръ, по которому играютъ, ударившись о бордъ какинся въ противоположную лузу, то сіе назы-

вается *дублетомъ*. Дублетъ будетъ также тогда, когда шаръ, стоящій близъ самаго борда, оштаккивается въ противоположную лузу пошъ шаръ, который ударилъ его.

III. Дублированный шаръ (la bille doublée), остановившійся и потомъ толкнутой въ лузу другимъ шаромъ, равноѣрно почитается хорошимъ дублетомъ.

IV. Противо-ударъ (contre-coup) почитается тогда только дублетомъ, когда шаръ ударившись о бордъ встрѣчается съ тѣмъ шаромъ, который толкнулъ его и пошомъ вклинился въ какую нибудь лузу. Очевидно, что оба удара должны происходить отъ одного и того же шара; иначе будетъ билія, сдѣланная однимъ шаромъ по другому.

Случаются хорошіе противо-удары шара объ шаръ, что можетъ произойти только отъ шрехъ шаровъ, подобно вышесказанному второму дублету.

V. Противо-ударъ почищается хорошимъ тогда, когда какой нибудь шаръ получивъ два удара отъ одного и тогоже шара (коснувшись борда первого удара) остановился и потомъ пошелъ въ лузу.

VI. Равнымъ образомъ хорошъ противо-ударъ, когда шаръ будучи толкнувъ другимъ шаромъ касается борда, останавливается и потомъ получаетъ опять ударъ отъ сегоже самого шара.

VII. Хошябы швердый ударъ (coup dur) былъ ничио иное какъ противо-ударъ, однако почищается дублетомъ когда два удара слѣдуютъ весьма скоро одинъ за другимъ; опредѣленіе

оного составляешь опредѣленіе противо-удара означеннаго въ члѣнѣ IV. Ударъ называется швердымъ, когда шаръ, стоящій у борда будетъ ударенъ въ центръ свой другимъ шаромъ, отъ чего и покашится въ какую нибудь лузу. Звукъ и дѣйствіе шаровъ безошибочно покажутъ свойства оного.

Другія партіи дублета называемыя сложными суть слѣдующія. Всѣ онѣ идутъ въ 20 очковъ, когда выигравъ нѣсколько очковъ, продолжаютъ играть, и въ 16, ежели играютъ только по одному разу очередуясь.

ПЕРВАЯ.

I. Билія, сдѣланная двойнымъ отраженіемъ (bricole) п. е. когда шаръ, ударивъ

лись о бордъ и отскочивъ, положишь другой въ лузу, считаешься дублетомъ.

II. Билія пошому же шару не считается и бѣлый ставившися на край той же лузы въ которую былъ положенъ.

III. Ударъ одного шара другимъ считается дублетомъ ш. е. погнавъ шаръ по которому играно, на третій, положенный въ лузу, считается подобношому съ которымъ былъ карамболь.

В Т О Р А Я.

Въ сей партіи дублетомъ считается не двойное отраженіе, но ударъ сдѣланный однимъ шаромъ по другому.

Кто сдѣлаетъ билію пошому же шару, тотъ проигрываетъ.

Т Р Е Т І Я.

Здѣсь ни отраженіе, ни ударъ, сдѣланный однимъ шаромъ по другому, не считаются; онѣ проигрываютъ подобно биліи, сдѣланной по шому же шару.

Можно видѣть, что сіи партіи суть условныя и что каждый игрокъ можетъ составить новую по своему произволу; однако онѣ подчинены общимъ правиламъ.

ПАРТІИ СЪ ТРЕМЯ ИЛИ ЧЕТЫРМЯ ИГРОКАМИ, НЕ ЖЕЛАЮЩИМИ ОСТАВАТЬСЯ БѢ БЕЗДѢЙСТВІИ.

Италіанцы выдумали способъ играть партіи въ проемъ или четверомъ, что неизвестно еще во Франціи. Въ сихъ

партіяхъ заключаются многія выгоды, кошорыхъ лишена партія постоянная.

Довольно трудно встрѣтиться четырьмя игрокамъ равно сильнымъ, такъ чтобы можно было играть двумъ противъ двухъ безъ обиды кого либо изъ оныхъ. Въ семъ случаѣ обыкновенно ставятъ самого слабаго съ самымъ сильнымъ, думая нѣмъ уровнять партію; однакожь выходишь напрошивъ и я часто видѣлъ, что послѣдніе всегда бывали жертвою первыхъ; ибо силу почитаютъ какъ одну, между тѣмъ какъ сила сія ослабляется *участникомъ* и приводитъ въ недѣлятельность игрокамъ.

Въ Италіи когда нѣтъ большаго превосходства между двумя игроками, то различіе исчезаетъ по самому способу составленія партіи. При концѣ каждой

мѣняютъ участника и сей способъ называется *туромъ* (tour), посредствомъ кошораго слабые не имѣютъ той невыгоды, кошорую они имѣли бы въ постоянной партіи и если много проигрываютъ другимъ игрокамъ, то получаютъ выгоду при каждой перемѣнѣ участника.

Когда игроковъ только шрое, то каждый изъ нихъ вступаетъ поочереди съ другимъ въ товарищество, ш. е. одинъ изъ шрехъ играетъ противъ двухъ другихъ.

I. Если два игрока играютъ противъ двухъ другихъ, то партію начинаютъ какіе нибудь два и если изъ нихъ одинъ проиграетъ два очка, то мѣсто его занимаетъ другой. Впрочемъ для сего условливаются до начала игры.

II. По окончаніи каждой партіи учасш-

ники перемѣняются и послѣ тура или трехъ партій начинаютъ игру опять съ изнова.

III. Начавши туръ нельзя оставить игры безъ взаимнаго согласія.

IV. Начиная партію и перемѣнивъ участниковъ, бросають жребій, который показываетъ, кому должно начинатьъ.

V. Участники начинаютъ по произволению.

Какуюбы ни сдѣлалъ ошибку участникъ неигрокъ, онъ почитается однакожъ за игрока.

VI. Каждый участникъ можетъ свободно подавать свое мнѣніе, указывая шары и совѣтывать.

VII. Когда, въ турѣ трехъ игроковъ, двое играютъ противъ одного, то участникъ, который не играетъ, не

долженъ увѣдомлять своего поварища о какойнибудь ошибкѣ, исключая ошибки въ счетѣ очковъ.

Касательно партій смотри *общія правила.*

Есть еще партія, называемая *по командѣ* (de commande); я помѣщаю ихъ въ классъ партій условныхъ.

Игрокъ долженъ пронуть сперва шаръ, назначенный противникомъ; если онъ сего не сдѣлаешь, а пронешь другіе шары, то проигрываешь значеніе оныхъ которые поставляются на нѣ мѣста, гдѣ былъ.

Правила должны быть неизмѣняемы.

О ПАРТІИ СЪ НАЗНАЧАЕМЫМИ БИЛІ- ЯМИ.

Сія партія состоить въ томъ, что прежде, нежели начнутъ ее, каждый изъ игроковъ объявляетъ, что онъ намѣренъ сдѣлать и какимъ образомъ будетъ играть.

I. Надобно объявлять одинъ только случай или карамболь или билію, означая припомъ лузу.

II. Для карамблей должно условиться, ш. е. скажешь, играютъ ли ихъ прямо отъ одного шара къ другому, или по бордамъ; опредѣлишь также съ шочностію сіи послѣднія, шаръ, по которому играютъ, и шаръ, по которому хошаешь сдѣлать карамболь. Если играютъ двойнымъ отраженіемъ, ш. е. по борду, то равнымъ образомъ сіе опредѣляется.

Для избѣжанія споровъ, которые произвелъ бы шаръ, находящійся у борда и шронутый прежде или послѣ, должно условиться о разстояніи, чтобы послѣ можно было объявить, шронуть ли предварительно ближайшій бордъ или нѣтъ; разстояніе сіе опредѣляется длиною игорной карпы, следов. если не будетъ сего разстоянія, то шаръ не шронуть ближайшаго борда. Впрочемъ игрокъ прежде нежели начнетъ играть, долженъ обратиться на сіе вниманіе зрителей; въ противномъ случаѣ ударъ его уничтожается.

III. Касательно биліи не только должно означить лузу, но и способъ, какимъ хошаешь вогнать въ нее шаръ; дублетомъ, шриплетомъ, по двумъ, шремъ или чепыремъ бордамъ и проч.

IV. Достаточно въ точности вы-
полнить назначеніе для счета всѣхъ сдѣ-
ланныхъ очковъ; въ противномъ случаѣ
проигрывается то, что сдѣлано.

V. Кто не объявляетъ, тотъ ничего
не можетъ выиграть, однакожъ не смо-
тря на сіе, ошибки его считаются въ
пользу противника.

VI. Игрокъ долженъ дѣлать объявле-
ніе свое такимъ образомъ, чтобы могли
понять его какъ противникъ, такъ и
маркеръ.

VII. Въ объявленіи должно съ точно-
стію означать противно-ударъ, твердый
ударъ, ударъ одного шара другимъ и
вообще всѣ принадлежности.

VIII. При ударѣ съ низу надобно по-
казать борды, къ кошорымъ должны ко-
снуться шаръ, прежде нежели шронеть
тотъ шаръ, по кошорому объявлена игра
для пріобрѣшенія очковъ.

О ПАРТІИ СЪ ПЯТЬЮ ЛУЗАМИ.

Хотя партія сія играется съ давняго
времени, однако иному помѣшпшь ее
въ числѣ партій постоянныхъ, ибо она
перемѣняется сообразно вкусу и при-
хожямъ игроковъ; ее должно причислить
къ партіямъ условнымъ.

Нельзя также съ точностію показать
ея невыгоды, потому что она пропор-
ціональна силамъ и нѣтъ совершенно
равныхъ силъ въ частныхъ ловкостяхъ;
у одного больше ловкости, больше на-
выка имѣть только одну лузу, но сей
же самый не имѣетъ ловкости и навыка
къ ея защищенію и наоборотъ. Сія пар-
тія перемѣчива, ибо можно играть
только на выигрышъ, считая проигрышъ
на противника; или считать на игрока,
или не считать ни за что; это произ-

шекаетъ изъ основныхъ началъ бильярдной игры, тѣмъ болѣе, что ошибки никогда не должны быть терпимы.

Итакъ довольно сказать, что, когда хочешь играть партію съ пятью лузами, то предъ началомъ игры должно условиться иесли кому нибудь сіи условія не нравятся, тошъ отказывается отъ оныхъ, и спора не бываетъ.

О ПАРТІИ КЕГЛЕЙ СЪ КАЗИНОМЪ по употребленію Миланскому и Болонскому.

Весьма полезно разыгрывать сію партію, ибо въ ней соединены всѣ трудности; она заставляетъ наблюдать борды для того, чтобы знать двойныя отраженія, ш. е. точки паденія, обязываетъ игрока изчислить тошъ путь, который долженъ перебѣжать шаръ, ибо она, ноши гораздо чаще встрѣчающа въ оной.

I. Сія партія заключаетъ въ себѣ 24 очка. Она пмѣетъ пять кеглей, изъ которыхъ одинъ ставится въ срединѣ чешырехъ другихъ, образующихъ квадрашъ посреди бильярда; высота каждаго изъ послѣднихъ равняется двумъ дюймамъ, а первый долженъ быть полдюимомъ выше для опличія отъ прочихъ. Разстояніе между ними должно быть равно ихъ высотѣ, а знаки мѣстъ широтѣ ихъ основанія.

II. Въ каждомъ изъ чешырехъ кеглей, составляющихъ квадрашъ, считается два очка, а въ среднемъ пять, когда упадешь одинъ, и чешыре, когда упадешь вмѣстѣ съ прочими. (18).

(18) Во многихъ городахъ средній кегель идетъ въ два очка въ соединеніи съ другими, что не правильно, но партія играется въ 20 очковъ. *Ad libitum.*

III Играютъ двумя большими шарами и однимъ маленькимъ, который называется *rallino*, въ Миланѣ *casino*.

Объемъ (*толстота*) шаровъ долженъ быть таковъ чтобы они могли проходить между кеглями, едва не касаясь оныхъ.

IV. Начинаящій игру, ставитъ шаръ и казинъ на произвольномъ мѣстѣ, и толкаетъ оные кѣмъ. Сіе называется *дашь* или положишь ставку (*выставитъ*).

V. Если кто, выставя въ началѣ партіи, положишь Казинъ въ лузу (смол. чл. XXVI. *общихъ правилъ*), то вынувъ его опшуда ставящъ на самой срединѣ края лузы. Если казинъ при ставкѣ зацѣнитъ шаръ и вгонитъ оный въ лузу, то шаръ сей ставится при бордѣ, какъ въ членѣ XXVI *общихъ правилъ*.

Въ обонхъ сихъ случаяхъ, ничего не проигрывается.

Если и казинъ упадетъ въ лузу, то ставится, какъ сказано въ членѣ V, а шаръ у борда.

VI. Если Казинъ пронетъ шаръ прежде, нежели ударится о малый бордъ, то противникъ можетъ поставить шаръ на прежнее мѣсто, ибо ему представляется выгода положенія.

VII. Когда игрокъ, дѣлая первый еще ударъ въ началѣ партіи повалилъ кегль, то ничего не проигрываетъ; если же партія начала, то проигрываетъ столько очковъ, сколько означаетъ упавшій кегль. Если положишь казинъ въ лузу, то проигрываетъ одинъ очекъ, а Казинъ ставишся шакъ, какъ сказано выше.

VIII. Кто въ продолженіи партіи, поставя казинъ пронетъ онымъ шаръ, то не проигрываетъ одинъ очекъ; если пронетъ два, то плашитъ два; въ шомъ

случаѣ однакожь, если пронестъ имъ малый верхній бордъ бильярда прежде шара (см. ниже сего чл. X.)

Если въ семь случаевъ упадетъ онъ въ лузу, то проигрывается однимъ очкомъ болѣе, а онъ ставится на срединѣ крайшой лузы.

Если шаръ, шпунутый казинонь, пойдетъ также въ лузу, то проигрывается еще однимъ очкомъ болѣе, и шаръ ставится такъ, какъ казинонь. Во всѣхъ сихъ случаяхъ проигрывается сверхъ того уроненныя кегли.

IX. Въ томъ случаѣ, когда казинонь коснулся шара прежде, нежели ударился о малый бордъ, и симъ прискосновеніемъ отогналъ его, то проигрывается еще шесть очковъ сверхъ сдѣланныхъ. Если шаръ былъ отогнанъ такъ, что свойство удара не перемѣнилось, а толь-

ко слегка и случайно, что можешь произойти отъ несовершенной круглосты казино и отъ пороковъ бильярда, то проигрывается два очка. При семь должно замѣнить, что если ударъ игрока, долженствующаго играть, терпитъ отъ сего явкошное помѣшательство, то онъ можешь повторить ударъ свой, не считая перваго.

X. Когда въ продолженіи партіи представляется казинонь то надобно, чтобы онъ ударился о малый верхній бордъ; иначе прошивникъ заставитъ начать снова.

XI. Когда казинонь положенъ въ лузу, или выпрыгнулъ изъ бильярда, тогда долженствующій играть дѣлаетъ ударъ свой, пошомъ ставитъ его на мѣсто и самъ становится съ той стороны, куда былъ вогнанъ казинонь. Если онъ былъ въ

средней, то выставляющій можетъ играть съ такой стороны, съ какой ему угодно.

Но когда игрокъ, дѣлая казнь, проигралъ; то пошчасъ выставляетъ его, чтобы противникъ игралъ по немъ.

XII. По казину играютъ тогда только когда проигралъ противникъ: въ семь случаевъ онъ дѣлается шаромъ для удара.

XIII. Кто выгонитъ изъ билиарда шаръ или казнь, тотъ выигрываетъ два очка.

XIV. Кто вгонитъ шаръ свой въ лузу или выгонитъ изъ билиарда, пронувъ прежде шаръ противника, тотъ проигрываетъ два очка; равнымъ образомъ, если сей послѣдній пройдетъ въ лузу, или выскочитъ изъ билиарда.

XV. Кегли должны быть ропаемы шаромъ противника или казиною; кто

же повалилъ своимъ шаромъ, тотъ проигрываетъ.

XVI. Шаръ, положенный въ лузу, или выскочившій изъ билиарда, счисляется два очка; казнь также.

Въ партіяхъ Французскихъ сдѣлать карамболь значить пронуть своимъ шаромъ два шара; но въ Италіанскихъ сдѣлать карамболь значить заставить двигаться, какимъ бы образомъ ни было при шара, прогая напередъ шаръ, а не казнь.

И шакъ, прогая казнь чужимъ шаромъ выигрываютъ три очка, а прогая своимъ, выигрываютъ четыре.

Когда оба шара коснулись казина, то счисляется первый.

XVII. Кто пронетъ казнь прежде чужаго шара, тотъ проигрываетъ одинъ очекъ. Если онъ не пронетъ чужаго

шара, то проигрываетъ то, что сдѣлать сверхъ того, что сказано въ IX членѣ *общихъ правилъ*.

Если шаръ какого нибудь игрока находится въ соприкосновеніи съ казино, то игрокъ сей подлежишь случаю сего члена.

XVIII. Если шаръ которымъ играютъ, пронешь въ одно время и другой шаръ и казино, то ничего не проигрывается, и случай относится въ предъидущему члену.

XIX. Если толкая шаръ свой, игрокъ задѣвши другой, то проигрываетъ два очка и подлежишь XII члену *общихъ правилъ*.

XX. Если сперва пронешь казино и вгонишь его въ лузу, то проигрываетъ четыре очка. Если пуда же положишь и шаръ, то проигрываетъ пять очковъ.

XXI. Если шаръ, коснувшись прежде казина, пойдетъ въ лузу, то проигрывается четыре очка.

Разумѣется, что во всѣхъ сихъ случаяхъ прыжокъ изъ билиарда почитается какъ и луза, и что сверхъ того проигрывается все, что произошло въ слѣдствіе удара.

XXII. Кто долженъ играть, тотъ, имѣя шаръ въ рукѣ, спановившися со стороны противной тому шару, по кошному играютъ.

XXIII. Кто уронитъ кегли кѣмъ, или другимъ образомъ, или дѣлая ударъ или играя, или удаляясь отъ билиарда, тотъ проигрываетъ столько, сколько уронилъ, съ тѣмъ только различіемъ, что если кегли уронены прежде, нежели ударилъ отъ шаръ свой, то ударъ дѣлаешь послѣ, но ничего не выигрываетъ.

XXIV. Когда какой нибудь шаръ, вошедши между кеглей, займешь мѣсто одного изъ нихъ, то кегель ставишься напрошивъ, не прогаясь онаго съ ближайшей стороны къ его мѣсту.

XXV. Когда одинъ, или многие кегли согнаны съ мѣстовъ своихъ, но не повадины, то не считаются; гдѣбы они не были, должны тамъ остаться до конца партіи или до тѣхъ поръ, пока повалятся.

Nota. Для избѣжанія ошибки, могущей произойти отъ шакаго случая, необходимо различать средній кегель.

XXVI. Когда одинъ изъ игроковъ проигралъ и прошивникъ его останавливаетъ или отклоняетъ другой шаръ, направляясь къ казину стоящему на краю лузы, то сей послѣдній проигрываетъ партію; въ прошивномъ случаѣ выиг-

рываетъ ее не взирая на очки, сдѣланные первымъ игрокомъ, который въ семъ случаѣ имѣетъ право поставивъ оставленный шаръ къ тому борду, къ которому шаръ былъ направляемъ.

XXVII. Когда въ предыдущемъ случаѣ игрокъ не проигралъ, то противникъ, который задерживаетъ или уклоняетъ шаръ, недостигающій еще вершины кеглей, проигрываетъ средній кегель; тоже наблюдается и при казинѣ. Если шаръ миновалъ кегли, то проигрывается только шри очка. Въ обоихъ случаяхъ шаръ остается на томъ мѣстѣ, гдѣ находишься. Если удержанный или отклоненный шаръ имѣлъ силу припадетъ, то это относится къ первому случаю.

Nota. Поелику удары сіи не могутъ быть опредѣлены съ точностію въ отношеніи къ направленію шара, то дол-

жно полагаться на судъ маркера и зрителей. Если шаръ не имѣлъ направленія къ кеглямъ, то проигрышь того кто толкнулъ, просширается не болѣе трехъ очковъ.

XXVIII. Если шаръ игрока будетъ остановленъ или отклоненъ, то проигрывается два очка, исключая сдѣланныхъ симъ послѣднимъ; онъ имѣетъ право также взять шаръ свой.

XXIX. Когда игрокъ, не проигравъ, отклоняетъ не свой, а чужой шаръ, то противникъ ничего не выигрываетъ; игрокъ же приобретаетъ сдѣланные имъ очки. Противникъ можетъ или взять шаръ свой въ руку, или, если ещо казину, поставитъ его на мѣсто, означенное въ членѣ XXVI *общихъ правилъ*.

XXX. Когда игрокъ остановитъ или отклонитъ свой собственный шаръ

(смотри выше сего чл. XXVII) то проигрываетъ сверхъ того всѣ сдѣланные имъ очки.

XXXI. Кто не проигравъ, уронитъ всѣ кегли или шаромъ противника или казиною или штымъ и другимъ, шотъ выигрываетъ партію. Если же шаръ его выскочитъ вонъ, повалитъ одинъ кегль или пойдешь въ лузу, то онъ проигрываетъ партію.

XXXII. Если кто коснувшись шара противника выгонитъ вонъ изъ билиарда при шара или положитъ ихъ въ лузу, то выигрываетъ партію. Если же повалитъ своимъ шаромъ кегли, то проигрываетъ оную.

Nota. Когда говорится, что игрокъ проигрываетъ, то сіе значитъ, что шаръ его пошелъ въ лузу или выскочилъ вонъ изъ билиарда или уронилъ одинъ или много кегли.

ТАЖЕ ПАРТІЯ БЕЗЪ КАЗИНА, ПО УПОТРЕБЛЕНІЮ ВЕНЕЦІАНСКОМУ.

I. Сія партія играется въ 16 или 20 очковъ по согласію игроковъ прежде начала игры.

II. Кегли здѣсь, также какъ и въ Миланской, съ того разницею, что если игроки согласились кончить партію при 16 очкахъ, то средній кегель одинъ считается чешыре, а съ другимъ два. Но если партія оканчивается при 20 очкахъ, то средній одинъ считается пять, а съ другимъ чешыре.

III. Играють и выставляютъ только двумя шарами.

IV. Кто шронувъ, проигрываетъ, тошъ продолжаетъ играть, но прошивникъ считается проигрышъ. Если онъ въ тоже время сдѣлаешъ билію, то получаешъ выставку для слѣдующаго удара.

V. Кто, не шронувъ, проиграешъ, тошъ получаетъ выставку.

Nota. Касательно другихъ случаевъ, смотри правила партіи съ казиношъ и общія правила.

ПАРТІЯ КАЗИНА БЕЗЪ КЕГЛЕЙ.

Здѣсь наблюдаются тѣже правила, какія и въ партіи съ кеглями, съ тѣмъ только различіемъ, что карамболь съ однимъ или другимъ считается шри очка и партія оканчивается на 16 очкахъ.

ПАРТІЯ ПРИКОСНОВЕНІЯ (du touchen, тоссо).

I. Сія партія также играется двумя большими шарами и однимъ малымъ, и первый, долженсвующій играть, представляетъ шаръ свой и казиношъ.

II. Ни въ какомъ случаѣ не позволяется играть по казину.

III. Паршія играется въ 16 очковъ. Каждый изъ двухъ шаровъ въ лузѣ счисляется два очка, казину также; но игра сія производится прикосновеніемъ двумя способами: первый состоитъ въ условномъ количествѣ прикосновеній; второй въ цѣнѣ каждаго прикосновенія, *на пр.* въ первомъ случаѣ плашится 20 франковъ тому, кто первый сдѣлаетъ шесть прикосновеній; во второмъ три франка за прикосновеніе. Каждый изъ сихъ способовъ имѣетъ свои правила ниже изложенныя въ послѣднемъ членѣ.

IV. Въ обоихъ случаяхъ должно шregarъ казину шаромъ противнымъ; пропущенные сіе считаетъ четыре очка и одно прикосновеніе; шесть очковъ и два прикосновенія, если казину выпрыгнешь

или вкопится въ лузу. Если же казину будешь пропустить собственнымъ шаромъ, тогда проигрываютъ выше означенное, даже и въ такомъ случаѣ, когда онъ былъ прежде пропущенъ другимъ.

V. Шаръ или казину выпрыгнувшій вонъ изъ билиарда счисляются на того, кто произвелъ сіе.

VI. Случай выигрыша однимъ ударомъ не существуетъ въ сей паршіи.

VII. Когда казину идетъ въ лузу или выскакиваетъ вонъ изъ билиарда, то игрокъ, выигравшій очки, выставляетъ, какъ въ началѣ паршіи.

Равнымъ образомъ если шаръ игрока выскочитъ изъ билиарда.

Или если оба шара пойдутъ въ лузу.

Или если игрокъ проиграетъ не пропустить.

VIII. Когда казинъ пронушъ какимъ нибудь шаромъ, то осмается на принятомъ имъ мѣстѣ.

IX. Когда игрокъ, пронувъ шаръ проливника, проиграетъ, то сей послѣдній считаетъ два очка; но проигравшій продолжаетъ играть, имѣя шаръ въ рукѣ.

X. Кто сдѣлавъ промахъ, посылаетъ шаръ свой на казинъ, шотъ проигрываетъ четыре очка прикосновенія и и промахъ въ слѣдствіе члена IX *объясняющихъ правилъ*. Если онъ положитъ казинъ въ лузу, то проигрываетъ два прикосновенія и два очка.

XI. Когда одинъ изъ игроковъ имѣетъ 16 очковъ, то маркеръ замѣчаетъ партію на издержки и игра продолжается безъ разстройства шаровъ и въ слѣдующей партіи считаются только при-

косновенія, а не очки, сдѣланные сверхъ 16 очковъ предыдущей партіи.

XII. Каждая шеснаццаши-очковая партія считатъ одно или два прикосновенія по предварительному условію: если на пр: игра опредѣлена въ шесть прикосновеній и оба игрока имѣютъ по 15 очковъ и по пяти прикосновеній, то приобретающіи одинъ очекъ приобретаютъ въ тоже время и прикосновеніе.

XIII. Въ партіи опредѣленнаго количества прикосновеній выставяешь по окончаніи оной шотъ, кто выигралъ. Въ партіи, гдѣ назначается цѣна каждому прикосновенію, надобно показать, сколько должно сдѣлать партій для того, чтобы начать снова. Въ такомъ случаѣ игра дѣлается какъ бы не разрывною, которую нельзя оставить не кончивъ условленныхъ партій.

ПАРТІИ НАЗЫВАЕМЫЯ БѢЛЫМИ ВЪ ДВА ШАРА.

Сія партія играюся въ два шара. Ихъ находишь много видовъ, а пменно:

Партія обыкновенная, партія проигрыша, партія съ запрещенною лузою и проч.

ПАРТІЯ ОБЫКНОВЕННАЯ.

Сія партія имѣеть 10 очковъ, если играется простымъ ударомъ, и 8, если играется дублемъ: въ каждой билия считается два.

II. Въ началѣ игры выставляешь шотъ, кто первый начинаетъ играть; а въ послѣдствіи шотъ, кто выигрываетъ очки сдѣланной или проигранной билии.

III. Скачекъ вонъ изъ билиарда считается въ пользу шого, чей шаръ остается на столѣ.

ПАРТІЯ ПРОИГРЫША.

I. Сія партія имѣеть 12 очковъ и также начинаешь выставкой.

II. Кто сдѣлаешь билию, не проигрывая, шотъ считаешь на противникъ два очка: если же сдѣланная билия выгонитъ шаръ изъ билиарда, то проигрываетъ четыре очка.

III. Касательно выставки смотри членъ II вышепоказанной обыкновенной партіи.

ПАРТІЯ СЪ ЗАПРЕЩЕННОЮ ЛУЗОЮ.

I. Сія партія имѣеть 8 очковъ.

Начинающій игру выставляетъ и назначаетъ лузу, въ которую противникъ не можетъ вогнать шаръ не проигравъ двухъ очковъ и такъ далѣе, въ послѣдствіи при каждомъ ударѣ.

II. Выставка дѣлается также, какъ и въ вышепоказанныхъ партіяхъ.

III. Проигравшій имѣеть право выставлять.

IV. Прямой скачекъ хорошъ и можешь быть означаемъ подобно лузѣ.

V. Кто играетъ прежде, нежели назначена ему луза, тотъ проигрываетъ сдѣланное.

Nota. Изъ всѣхъ сихъ бѣлыхъ партій, въ одной только партіи проигрыша можно проиграть или выиграть четыре очка съ одного раза.

ЛАГЕРЬ (DE LA GUERRE.)

Ихъ много видовъ: одни играютъ въ два шара, хотя число игроковъ болѣе; другія съ особеннымъ шаромъ для каждаго,

ЛАГЕРЬ ВЪ ДВА ШАРА.

ПЕРВАЯ, ОБЫКНОВЕННАЯ.

I. Прежде начала партіи, игроки вынимають номера, чтобы опредѣлить, когда и послѣ кого каждому изъ нихъ играть.

II. Когда номера розданы, то ни кто не можетъ войти въ пулю безъ единодушнаго согласія игроковъ.

III. № 1 выставляетъ и вызываетъ № 2 и такъ далѣе до самаго послѣдняго, который вызываетъ № 1. Однажды сдѣланная выставка не можетъ быть повторяема.

IV. Прежде нежели начнуть партію, игроки должны условиться, во сколько очковъ или марокъ будетъ идти игра.

V. Играть должно имѣть шаромъ, который получилъ ударъ.

VI. Промахъ почищается сдѣланною билією.

VII. Скачекъ прямой считается, но скачекъ своимъ шаромъ проигрывается.

VIII. Ни въ какомъ случаѣ не допускается брать болѣе одной марки въ одномъ и томъ же ударѣ.

IX. По взятіи каждой марки, слѣдующій игрокъ долженъ выставлать.

X. Нельзя играть два раза сряду, исключая томъ случай, который объявленъ въ нижеслѣдующимъ XIV. членъ.

XI. Когда игрокъ имѣетъ опредѣленное число очковъ, то онъ считаетъ онъ игры и такъ далѣе до самаго послѣдняго который выигрываетъ пулю.

XII. Не позволяется также играть вдругъ по двумъ шарамъ, т. е. томъ, кто не вышелъ, не можетъ играть ша-

ромъ другого или имѣть два номера для игры.

XIII. Когда останутся только два игрока, то получаешь выставку томъ, кто беретъ марку.

Если изъ трехъ оставшихся игроковъ одинъ вышелъ, то многіе затрудняются не зная, кому должно послѣ выставлать. Очевидно, надобно выставлать слѣдующему номеру, который былъ среднимъ, на пр. 1, 2 и 3 суть при игрока; № 1 вышелъ. Если онъ взялъ очекъ по ошибкѣ, то выставлаетъ № 2; если же онъ сдѣлалъ его, то безъ всякаго сомнѣнія выставлаетъ № 3.

XIV. Желаяцій играть по чужому шару, долженъ уведомить о семъ хозяина шара, говоря громогласно: *я беру съ сдѣлать*, т. е. сямъ обязывающа сдѣлать билію или взять марку.

Если многіе игроки берутся сдѣлать, то право принадлежитъ тому, кто первый вызвался: если его не разслыхали, то дѣло рѣшается жребіемъ.

Одинъ только хозяинъ имѣетъ предпочтеніе, но онъ подлежишь тому же взысканію.

XV. Кто играетъ не поочереди, не сказавъ, что онъ хочетъ сдѣлать, тошъ беретъ марку и если дѣлаетъ шаръ, тогда хозяинъ онаго шара беретъ также марку.

XVI. Если кто *взялся сдѣлать* или игралъ другой, какъ сказано выше въ чл. XV. то ударъ считается въ пользу хозяина, т. е. слѣдующій номеръ долженъ выставлять.

XVII. Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлаетъ ошибку то всѣ участвующіе въ

игрѣ имѣютъ право замѣнить ее; но если ошибка замѣчена только простымъ зришелемъ, то марка не должна имѣть мѣста.

XVIII. Кто, имѣя шаръ въ рукѣ, играетъ, тошъ можешь спать, гдѣ ему угодно, не выходя изъ линіи дома между двумя бордами.

Другія пули съ двумя шарами суть условныя: съ дублетомъ, съ проигрышемъ, съ запрещенною лузою и проч; начала и правила суть однѣ и тѣ же.

ЛАГЕРЬ,

или пуля со всѣми шарами.

Она играется различными способами, смотря по условію: по ближайшему шару, или по ошдаленнѣйшему, или по тому, по которому въ послѣдній разъ играно;

проснымъ ударомъ или дублетомъ и съ запрещенною лузою и проч.

Правила вообще шѣже; особенности суть слѣдующія.

ИРГАЯ ПО БЛИЖАЙШЕМУ.

I. Сначала поступаютъ шакъ, какъ и въ пулъ съ двумя шарами; каждый шаръ долженъ быть означенъ номеромъ для того, чтобы можно было распознавать его на сукнѣ.

II. Среди дома при поперечной линіи дѣлается полукружіе, какъ и въ паршіяхъ Французскихъ, но нѣсколькими дюймами болѣе. Кшо, имѣя шаръ въ рукѣ, играетъ, шотъ не можешь стать внѣ сего круга.

III. Должно всегда играть по шару, находящемуся въ ближайшемъ разстояніи отъ того шара, которъй находится

внѣ дома. Если же нѣтъ шаковаго, то играютъ по среднимъ, когда шаръ не въ рукѣ; въ противномъ случаѣ выславляютъ, какъ будтобы не было ниодного шара на билиардѣ.

IV. Всегда надобно означать шотъ шаръ, по которому бьютъ, для избѣжанія всякихъ споровъ.

V. Всѣ шары, вкашывающіеся въ лузу или выкашывающіеся изъ билиарда, въ слѣдствіе сыграннаго удара берутъ марку, если игрокъ не проигрался.

VI. Кшо пронетъ какой нибудь шаръ прежде того, по которому былъ долженъ играть, шотъ беретъ марку, имѣя шаръ въ рукѣ; а другой становится на его мѣсто.

VII. Сдѣлавшій шаръ, продолжаетъ играть всегда по ближайшему.

VIII. Если шотъ, кто взялся сдѣлать,

хочетъ продолжашъ, то долженъ каждый разъ сказать о семь и имѣешь преимущество предъ прочими игроками, исключая хозяина шара.

IX. Не позволяется ни въ какомъ случаѣ описавишь шотъ шаръ, который мѣшаешь играть.

X. Шаръ берешь въ руку тогда только, когда марка произошла отъ хода игры; но если она берется за то, что остановили или отклонили шаръ, то шаръ того, кто получаетъ марку, остается на мѣстѣ.

Если игрокъ во время удара своего пронесетъ какой либо шаръ рукою или штатомъ, то подвергается первому случаю сего члена.

Nota. Касательно того, что не объяснено, смотри пулю съ двумя шарами и общія правила.

ЛАГЕРЬ СЪ ЗАПРЕЩЕННОЮ ЛУЗОЮ.

Со всѣми шарами.

Правила тѣже, какъ и для парній и лагера предъидущихъ, съ слѣдующими различіями:

ИГРАЯ ПО БЛИЖАЙШЕМУ.

I. Марка раздѣляется на два очка, т. е. надобно два раза сдѣлать промахъ, чтобы взять марку.

Простая ошибка считается только одинъ очекъ, а шаръ остается на биліардѣ.

II. Шаръ можетъ тогда только находиться въ рукѣ, когда онъ былъ въ лузѣ или внѣ биліарда; посему то можно брать многія марки сряду и на одинъ ударъ.

III. Проигрывающій, не шронувъ другаго шара, беретъ марку и одинъ очекъ.

IV. Когда одинъ изъ игроковъ сдѣлалъ всѣ шары, находящіеся на билиардѣ, то не выставяешь, какъ въ прочихъ лагеряхъ; шаръ его остается на принятомъ мѣстѣ; слѣдующій игрокъ можетъ бить по оному, если только онъ находится внѣ дома.

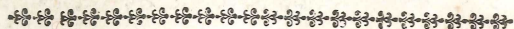
V. Если кто подвергнется IX случаю общихъ правилъ, шотъ можетъ взять марку промахомъ.

VI. Если случится, что шаръ, по которому играли, пойдешь въ запрещенную лузу, то сіе хорошо, только бы первый шаръ не попалъ въ оную.

VII. Если шаръ, по которому играютъ, будетъ вогнанъ въ запрещенную лузу, то всѣ шары, положенные шѣмъ

же ударомъ, ничего не значать и берущся въ руку.

VIII. Въ какомъ бы ни было лагерѣ, но если есть равенство разстоянія, то выборъ предоставляется игроку.



НѢКОТОРЫЕ

ЛЮБОПЫТНЫЕ ВОПРОСЫ.



I. Найти ту точку на большомъ бордѣ CD билиарда CDEF, въ которую должно направитъ шаръ, находящійся въ A, чтобы онъ ударилъ шаръ, находящійся въ B (Таб. II. гер. 2).

Для сего должно вообразить (или если кому угодно, шотъ можешь произвестъ черченіе) чрезъ центръ шара, находящагося въ A, и чрезъ точку, соотвѣствующую сему центру на большомъ бордѣ CD прямую линію AN, которая была бы перпендикулярна къ боль-

шому борду CD или, что все то же, параллельна борду маленькому ЕС. Положимъ, что линія сія пересечетъ CD въ точкѣ G; должно, чтобы AG была равна GN. Точку N и центръ шара, находящагося въ B, соединимъ линією NB. Точка J, гдѣ линія NB пересѣкаетъ бордъ CD, есть та желаемая точка, въ которую должно направитъ шаръ, находящійся въ A, чтобы онъ ударилъ въ шаръ, находящійся въ B.

II. Рѣшить такую же задачу въ случаѣ двойнаго отраженія (Таб. III. гер. 3).

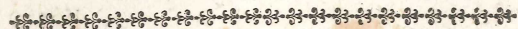
Положимъ, что CDEF представляетъ столъ билиарда; A шотъ шаръ, которымъ должно играть; B шаръ, по которому должно играть; вообразимъ чрезъ центръ шара A и чрезъ точку, соотвѣствующую сему центру, на бордѣ CD

прямую линию $АН$, которая была бы перпендикулярна къ борду CD или параллельна борду EC . Положимъ, что сія линия пересекаетъ CD въ J ; должно, чтобы AJ была равна JH . Черезъ точку H проведемъ линию HK , параллельную CD , и вообразимъ, что бордъ FD продолженный пересекаетъ HK , въ точкѣ F ; сдѣлаемъ HF равною FK и точку K съ центромъ шара B соединимъ линією KB , которая пересечетъ бордъ FD въ L ; потомъ соединимъ точки H и L линією HL , которая пересечетъ бордъ CD въ M ; слѣдов. шаръ A должно ударить въ сію точку M , откуда онъ отразится въ точку L и ударитъ шаръ B .

III. Ударитъ шаръ L шаромъ A такъ, чтобы онъ пошелъ въ лузу C , и найми направленіе шара A послѣ удара (Таб. III. чер. 4).

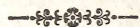
Пусть $CDEF$ столь билиарда. Черезъ средину лузы C и центръ шара L проведемъ линію CL ; положимъ, что ударъ будетъ въ точку J , въ которой CL встрѣчаетъ поверхность шара L . Продолжимъ CL до B и пусть Ji будетъ равна радіусу шара; опустимъ на BJ перпендикуляръ iD ; составимъ параллелограммъ $BADi$, и проведемъ діагональ Ai ; сія діагональ есть направленіе, по которому шаръ L должно ударить шаромъ A , чтобы сей послѣдній пошелъ въ лузу C , а сі будетъ направленіе шара A послѣ удара.





ИЗЪЯСНЕНІЕ

ТАБЛИЦЫ ПЕРВОЙ.



1. ABCD столъ билиарда, гдѣ AC и BD супъ большіе, а AB и CD маленькіе борды.

2. ab домовая линія (Quartier).

3. c центръ полкруга; середина домовой линіи.

4. e, d, c мѣста шаровъ; e называется верхнимъ мѣстомъ; d среднимъ а c домовымъ.

5. fhk полкругъ, внѣ котораго игрокъ, держащій шаръ въ рукѣ, не можетъ спавить оный (во Французскихъ паршіяхъ).

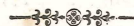
6. fc и ch радіусы сего полкруга, изъ которыхъ каждый долженъ имѣть фушъ длины.

7. A, B, C, и D крайнія лузы, а E и F среднія.

Nota. Въ Италіянскихъ паршіяхъ мѣста цвѣтныхъ шаровъ: e, d, c дѣлаются шакъ, что каждое изъ оныхъ составляетъ центръ четырехъ лузъ. Такимъ образомъ e есть центръ лузъ A, B, E и F; d центръ лузъ A, B, C, и D с центръ лузъ E, F, C и D.

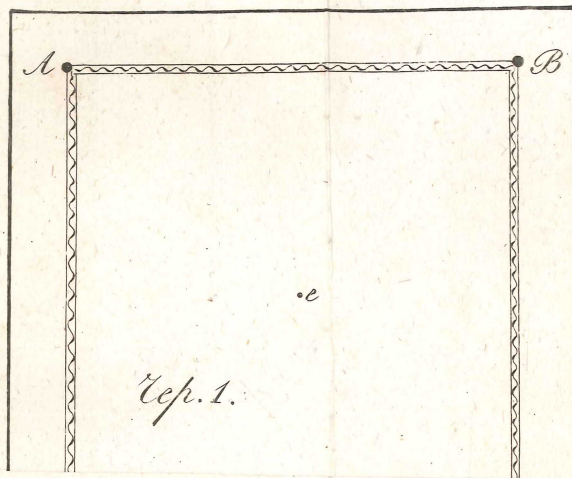


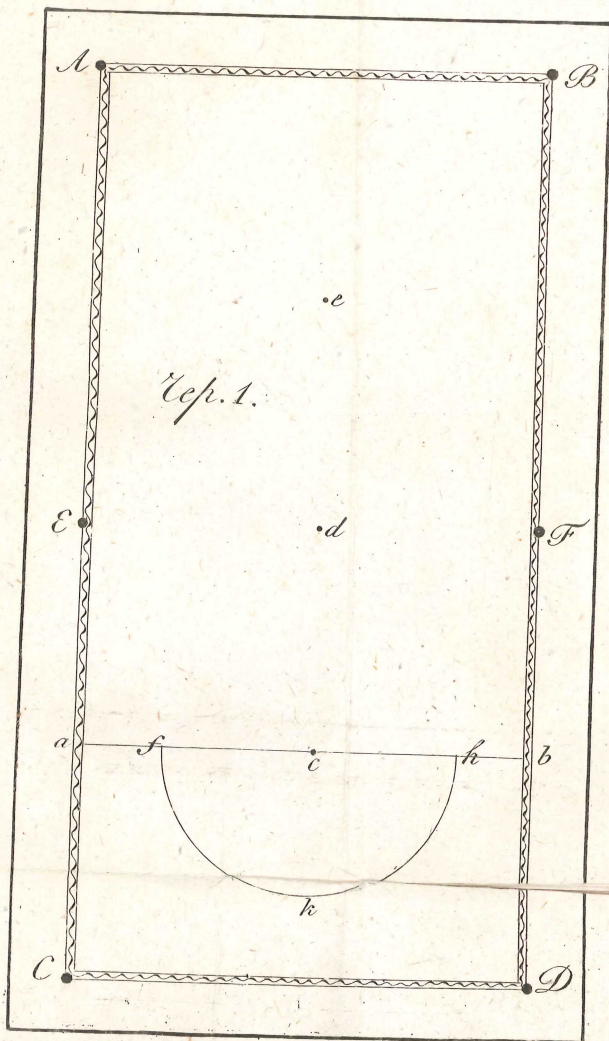
ОГЛАВЛЕНІЕ.



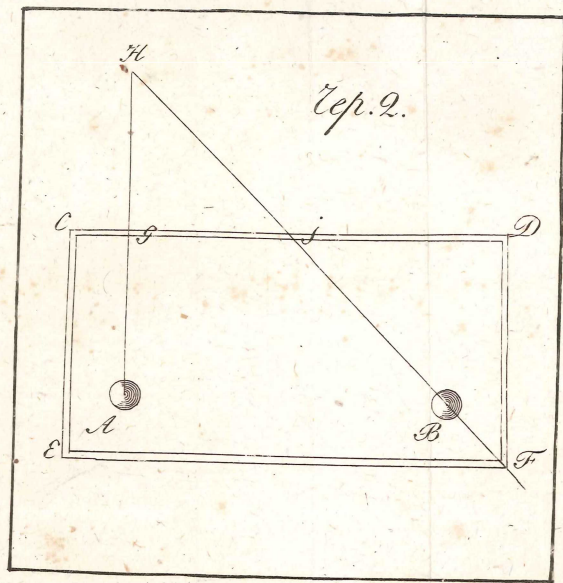
Введеніе.....	спр.
Первыя правила для исполненія въ игрѣ бильярдной -- Положенія — Шаръ первой сшавки	III 45
Правила для дѣйствованія.....	24
Мѣра кія.....	28
Общія правила всѣхъ партій.....	35
Партіи Французскія.....	64
Партія обыкновенная.....	—
Послѣдовательная.....	67
О партіи въ пять шаровъ.....	68
О партіи дублета.....	72
Дублетъ проспой.....	—
Первая партія.....	75
Вторая.....	76
Третья.....	77
Партіи съ шрема или чепырма игро- ками, не желающими осшаваться въ бездѣйствіи.....	—

О партіи съ назначаемыми бѣліями.....	82
— съ пятью лузами.....	85
— кеглей съ казиномъ по употребленію Миланскому и Болонскому.....	86
Таже партія безъ казина по употребленію Венеціанскому.....	100
Партія казина безъ кеглей.....	101
Партія прикосновенія.....	—
Партіи называемыя бѣлыми въ три шара.....	106
Партія обыкновенная.....	—
— проигрыша.....	107
— съ запрещенною лузою.....	—
Лагерь.....	108
Лагерь въ два шара.....	109
Партія первая, обыкновенная.....	—
Лагерь со всѣми шарами.....	113
Игра по ближайшему.....	114
Лагерь съ запрещенною лузою.....	117
Игра по ближайшему.....	—
Нѣкоторые любопытные вопросы.....	120





Масл. 11.



Масл. III.

